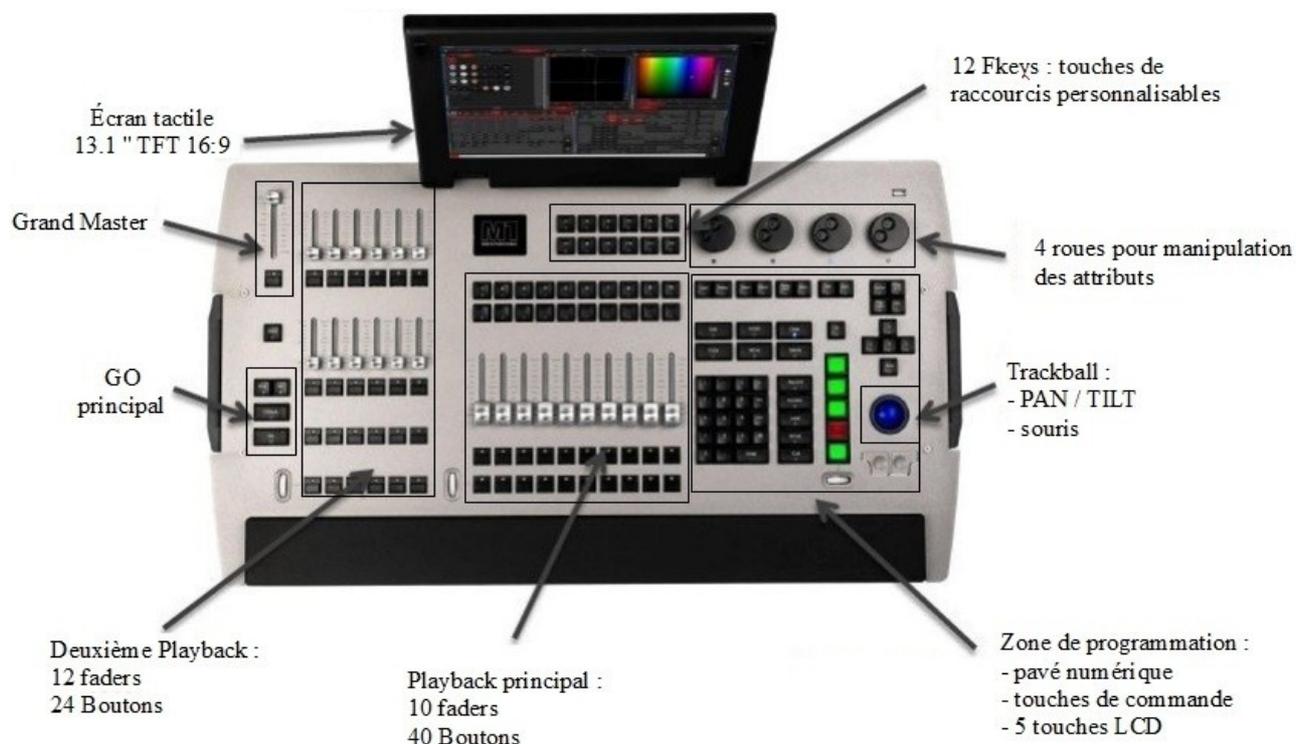


GUIDE LUMIERES UTILES CONSOLE M1 -MARTIN



I – PRESENTATION PHYSIQUE

Pupitre



Façade arrière



Informations supplémentaires :

Poids : 14,4 Kg (sans flycase)

Dimensions : Profondeur 464mm , largeur : 828mm, hauteur, écran fermé : 182mm
hauteur, écran ouvert : 388mm

II-ALLUMAGE DE LA CONSOLE

La mise sous tensions se fait avec l'interrupteur situé à l'arrière de la console.
La console démarre automatiquement en vous proposant de

- ☐ créer un nouveau show
- ☐ charger un show existant ou le dernier show utilisé.
- ☐ rejoindre un Show (joindre un show disponible sur le réseau, fonction BACKUP)

La touche « Start automatically » permet de redémarrer automatiquement par défaut avec le dernier show utilisé

La mise hors tension se fait aussi par l'interrupteur. Il n'y a pas de procédure d'extinction si ce n'est la sauvegarde du show, à effectuer par principe.



III- ECRANS, FENETRES ET VUES

ECRAN : support physique d'affichage (moniteur ou écran tactile)

FENETRE : support logiciel d'informations (type « windows »)

VUE : enregistrement d'une combinaison d'un ou de plusieurs fenêtres sur un ou plusieurs écrans.

Principe :

un affichage en navigation horizontale pour les onglets de programmation ou de restitution

un affichage en navigation verticale pour le SETUP ou le patch

La M1 possède 8 vues déjà enregistrées et accessibles depuis les 8 boutons d'écran tactile situés en haut de l'écran (sauf en mode SETUP et Patch). Les 2 boutons flèches à droite de ces 8 onglets permettent de zapper entre les 2 groupes de 8 vues. Les vues de 9 à 16 sont par défaut vide.

Les configurations d'écran se gèrent dans le MENU de la console.

Par défaut les vues 1 à 4 sont destinées à la programmation, les vues 5 à 8 à la restitution.

Les fenêtres dont dispose la M1 sont classées en 6 catégories :

▫ Playback

- playback buttons (pages de playbacks sur boutons d'écran tactile)
- playback banks (sélection de la bank sur laquelle on travail)

▫ Cuelist

- Actives Cuelists (Liste des Cuelist actuellement actives)
- Cuelist Directory (Espace de stockage de toutes les Cuelist)
- Cuelist Values (
- Selected Cuelist (Visualisation de la QLIST sélectionnée ou des valeurs de la QLIST sélectionnée)

▫ Fixture

- Fixtures (un bouton par projecteur)
- Fixture groups (affichage et gestion des groupes de projecteurs)
- Grouping tools (outils de sélection pour création de group)
- Selected fixtures (projecteurs sélectionnés)
-

▫ Programmer

- Fixture Parameters (visualisation des paramètres du dernier projecteur activé en fonction du groupe de fonction utilisé)
- LIVE output (niveaux en sortie de console)
- Presets / Fx (affichage des preset et des effets enregistrés)
- Programmer (affichage du contenu du programmer)
- Common parameters (paramètres communs : trichromie, Pan /Tilt...)

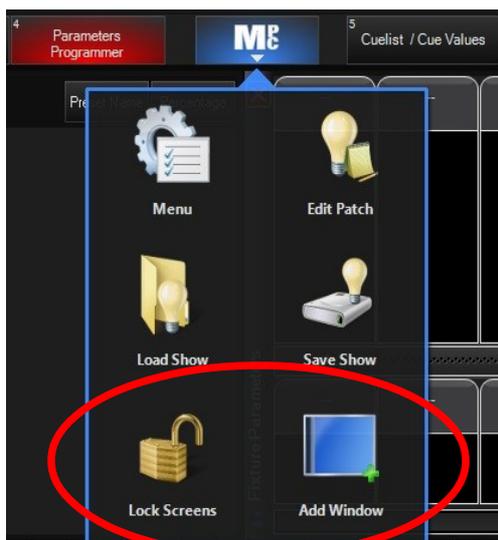
▫ Patch

- Universe view (Aperçu de l'univers, avec les différent projecteurs patchés)
- Fixture list (liste des projecteurs et de leurs adressages)
- RDM view (projecteurs utilisant le RDM + manipulation)

▫ Others : différents widgets : horloges, clavier virtuel, console virtuelle ...

COMMENT ENREGISTRER UNE VUE

- 1°) choisir une vue vide ou à modifier
- 2°) cliquer sur le bouton central M1 qui affiche un cadenas normalement fermé
- 3°) cliquer UNLOCK (le cadenas s'ouvre)
- 4°) fermer les fenêtres indésirables (avec la croix située sur le bandeau latéral de la fenêtre)
- 5°) redimensionner certaines fenêtres si nécessaires (avec les flèches qui apparaissent en bord de fenêtre, c'est un système WINDOWS)
- 6°) Sélectionner une nouvelle fenêtre, en fonction du type dans Add screen
- 7°) cliquer sur un emplacement disponible sur l'écran
- 8°) dimensionner convenablement la nouvelle fenêtre
- 9°) une fois votre vue terminée, faire un clic droit sur le bouton de la vue et choisir RECORD dans le menu qui apparaît.
- 10°) renommer votre nouvelle vue
- 11°) ne pas oublier de refermer le cadenas

**Menu Principal****M1 - Add Windows**

IV- F KEYS

La M1 dispose de 12 touches dites « F-Keys ».

Elles sont initialement vides et ne renvoient à aucune action.

Ces touches sont individuellement personnalisables et acceptent plusieurs types d'action.

Exemples :

- ☐ clavier virtuel
- ☐ Save show
- ☐ help
- ☐ raccourci au patch

mais elles peuvent aussi contenir :

- ☐ des vues
- ☐ des outils de playback
- ☐ des projecteurs
- ☐ des groupes
- ☐ des presets ...

POUR ASSIGNER UNE FONCTION A UN F-KEYS

maintenir touche EDIT puis touche F-Keys

une fenêtre Pop-up s'ouvre, elle permet de choisir la fonction souhaitée selon plusieurs catégories.

desactiver touche EDIT

Sortir en cliquant APPLY

POUR SUPPRIMER UNE FONCTION A UN F-KEYS

maintenir touche DELETE puis touche F-Keys

la fenêtre Pop-up s'ouvre

desactiver touche DELETE

Sortir en cliquant APPLY



V- LE PATCH

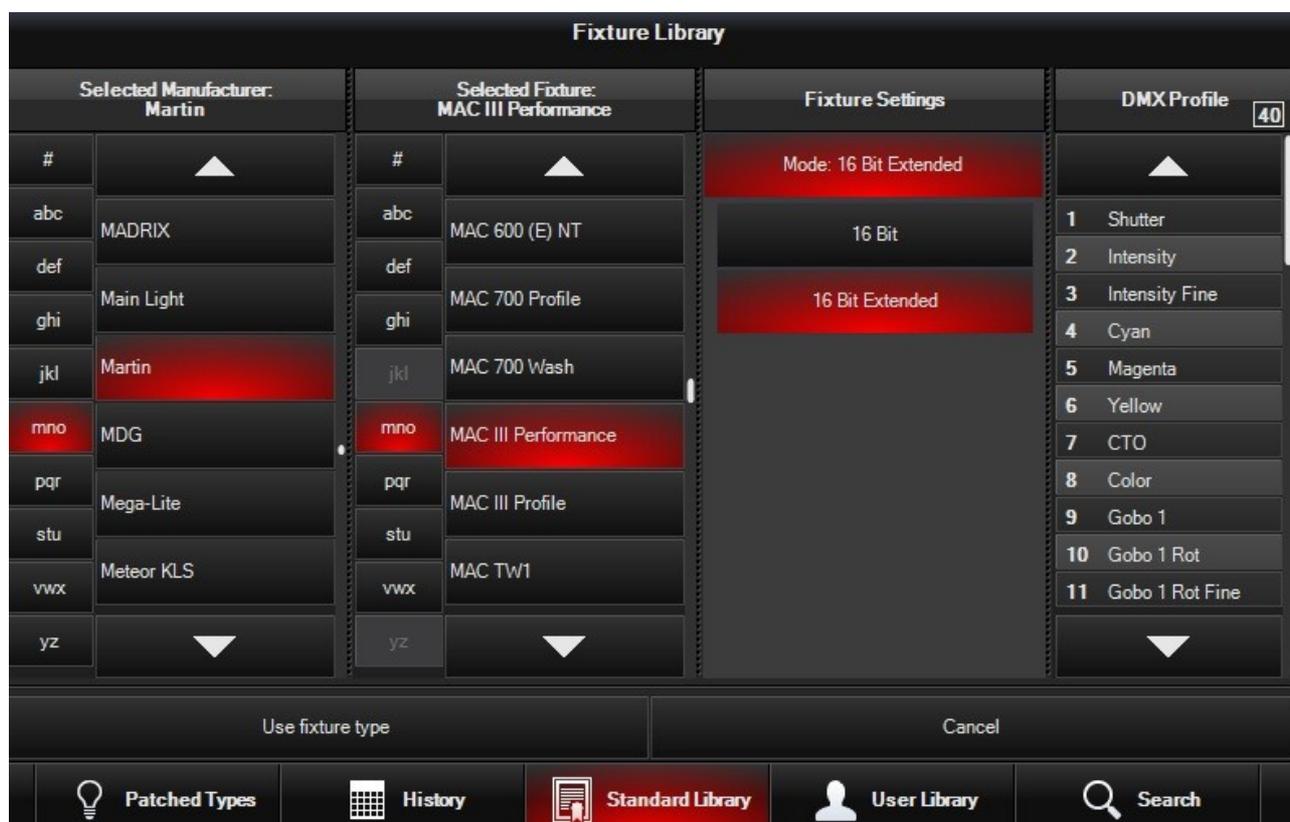
Accès au patch :

1- menu M1- PATCH

2- menu M1 – Menu – onglet Show- Edit Patch (page Show info)

Il existe une méthode « pour les débutants » qui consiste à suivre les flèches bleues (tasks) cette méthode est moins spontanée que celle expliquée à suivre mais très simple.

A l'ouverture de la feuille initiale de patch cliquer sur « choose type » qui ouvre la fenêtre pop up de bibliothèque de projecteurs



Cette feuille se remplit de gauche à droite avec dans l'ordre :

- choix de la première lettre du fabricant
- choix du fabricant
- choix de la première lettre du modèle
- choix du modèle
- choix du mode pour le projecteur choisi

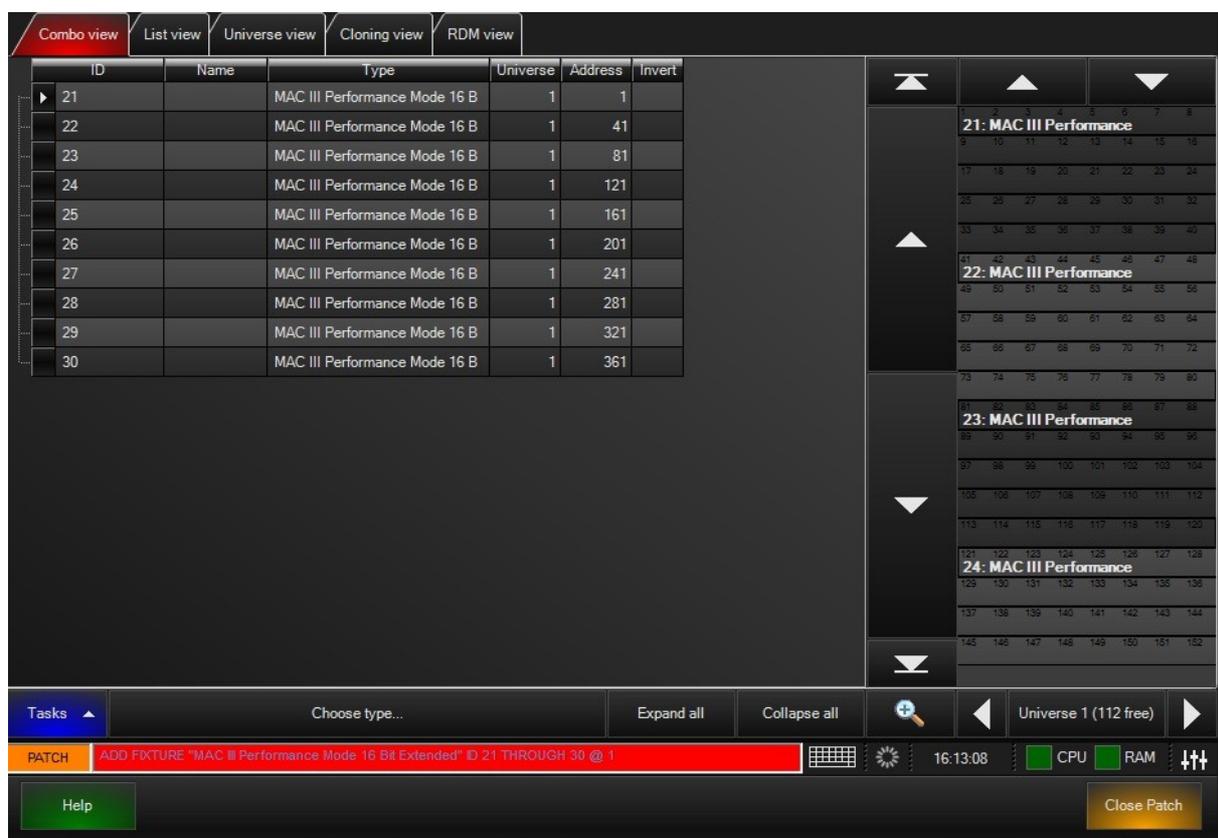
La dernière colonne donne une visualisation des canaux DMX du projecteur voulu.

Une fois le modèle précis choisi tapez tout simplement les n° de circuits @ l'adresse de départ

exemple pour 10 Mac III nommés de 21 à 30 à partir de l'adresse 1:

21 THRU 30 @ 1 ENTER

ATTENTION !!!!!
IL EST INDISPENSABLE
DE BIEN CHOISIR L'UNIVERS DMX
DANS LA PARTIE DROITE DE L'ECRAN
 (sinon taper adresse/univers : 21 thru 30 @ 1/2)



L'affichage est par défaut le « combo view » on peut choisir un affichage par list, par univers ou afficher l'utilitaire RDM

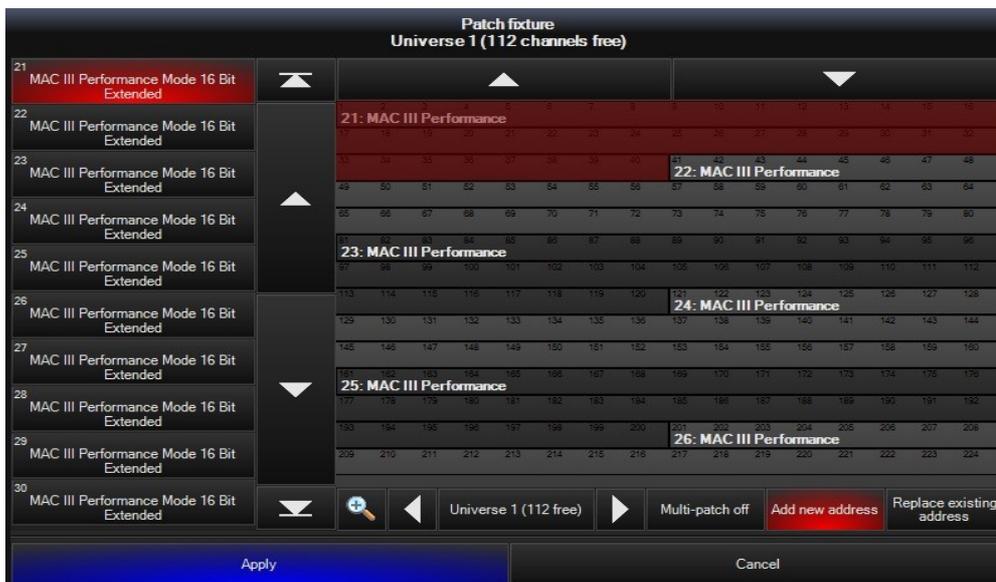
Pour nommer un ou plusieurs projecteurs, il suffit de cliquer sur sa case Name et de taper le texte, il est possible de sélectionner et de remplir plusieurs cases en même temps (faire glisser doigt ou souris sur la sélection)

Expand all ou callapse all correspondent à la vue développée ou réduite des projecteurs à patch dissociés tels que les TW1 à gradateurs déportés ou les projecteurs multi circuits tels que les stage bar.

FONCTIONS AVANCEES DU PATCH

L'onglet « **TASKS** » situé juste au dessus de la commandline permet de patcher de manière simple et didacticielle mais donne aussi accès à des fonctions de patch évoluées

- new fixture
ouvre une feuille pour un patch simplifié proposant en priorité les projecteurs déjà utilisés avec une option d'auto patch (haut à droite)
- patch fixture
ouvre une feuille permettant de changer l'adresse d'un projecteur ou de le patcher à plusieurs emplacements. Ici le projecteur 21 est symbolisé par les cases rouges



- Unpatch fixture
affiche unpatch fixture sur la ligne de commande
ex unpatch fixture 21 THRU 24 ENTER dépatch les projecteurs 21 à 24, mais ne les supprime pas
- Clone fixture
permet de copier cue, preset et group d'un projecteur source à un ou plusieurs projecteurs de destination, fonction extrêmement puissante et simple à utiliser



- renumber fixture
permet de redéfinir les numéros de circuits des projecteurs
- delete fixtures
utiliser pour supprimer des projecteurs du patch

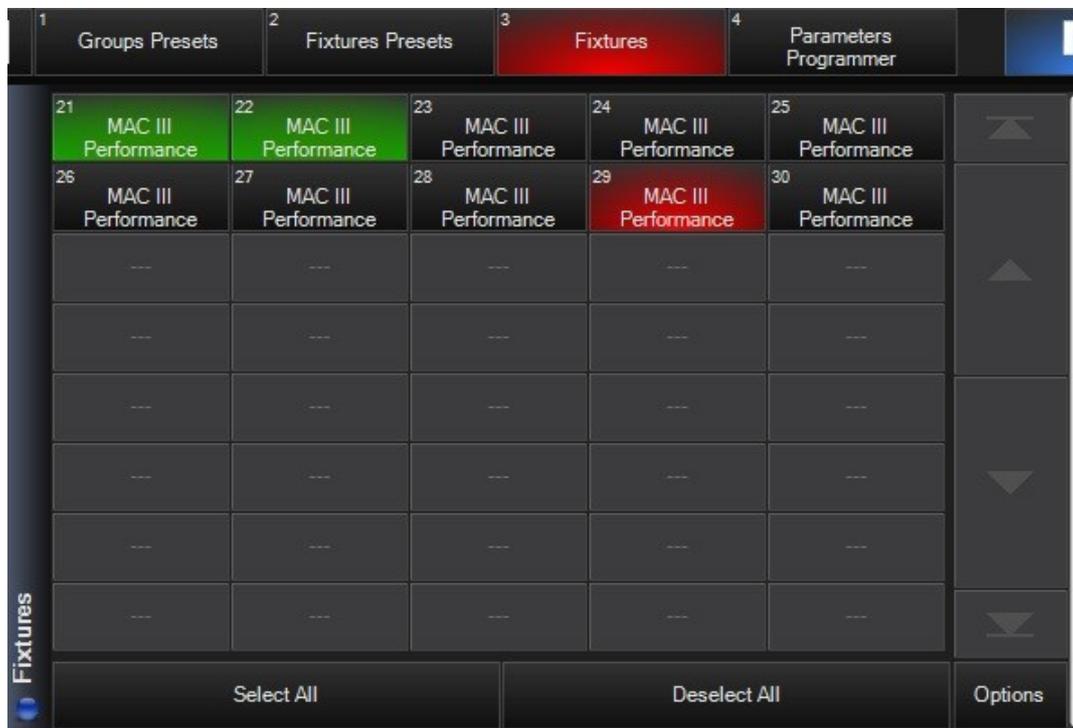
ATTENTION A NE PAS CONFONDRE AVEC DEPATCHER : ICI VOUS SUPPRIMEZ LES PROJECTEURS ET LEURS INFORMATIONS

VI- SELECTION ET MANIPULATION DES PROJECTEURS

AU CLAVIER

1 ENTER	sélection du proj 1
1 + 2 ENTER	sélection des proj 1 et 2
1 THRU 5 ENTER	sélection des proj 1 à 5
1 THRU 5 – 3 ENTER	sélection des proj 1,2,4 et 5
remplacer ENTER par FULL	sélectionne les projecteurs et les allume à FULL
@ 50	sélectionne les projecteurs et les allume à 50%
@ 50	sélectionne les projecteurs et les allume à 50%
@ 5	sélectionne les projecteurs et les allume à 5 %

A L'ECRAN



il suffit de cliquer un projecteur pour le sélectionner, un autre clic le désélectionne
 la couleur verte signifie que le projecteur est sélectionnée
 la couleur rouge signifie que le projecteur est le dernier sélectionné.
 La couleur noire signifie que le projecteur n'est pas sélectionné.

Sélection multiple : double clic sur le premier et 1 clic sur le dernier

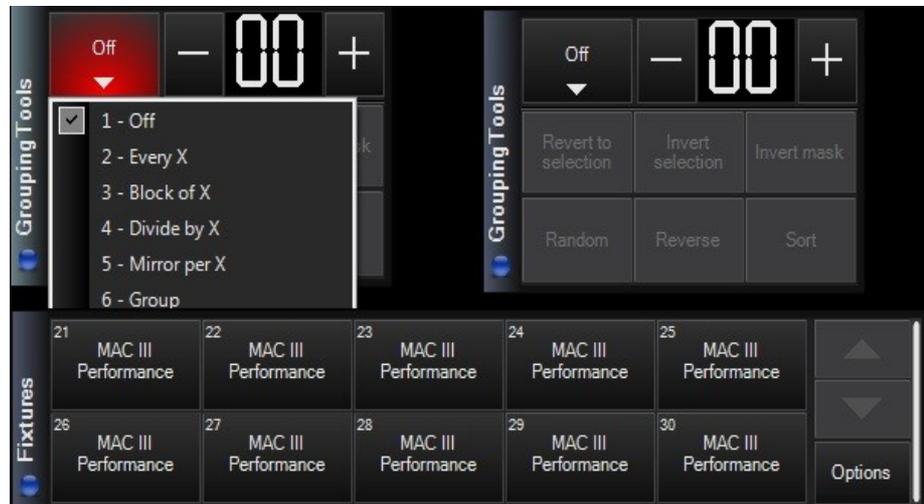
LAST ET NEXT

Dans un groupe donné il est possible de sélectionner les projecteurs un par un à l'aide des touches NEXT et LAST, les projecteurs du groupe autre que le projecteur sélectionné apparaissent alors en vert foncé, le projecteur sélectionné reste en rouge. Un appui simultané sur les touches LAST et NEXT re-sélectionne l'ensemble des projecteurs du groupe (vert clair et un en rouge)

SELECTION AVANCEE

Il est possible de sélectionner les projecteurs de manière intelligente à l'aide des outils GROUPING
A l'aide de la fenêtre « Grouping tools » :

Ici sélection de
1 projecteurs sur 3
(Every 3)



la sélection des projecteurs peut alors se faire en choisissant en fonction des critères suivants:

1. Off pas de sélection filtrée
2. every X tous les 3 projecteurs soit le 21 le 24, le 27 et le 30 par exemple
3. block of x blocs de 3 projecteurs soit les 21 22 et 23 par exemple
4. divide by x divise par 3 soit les 21 22 23 et 24 par exemple
5. **Mirror per X**
6. group si ces projecteurs sont déjà classés par sous groupe alors la navigation se déroule entre chaque sous groupe

Revert to selection revient à la sélection du groupe entier de projecteurs

invert selection sélectionne les projecteurs non sélectionnés du groupe et désélectionne les projecteurs sélectionnés

invert active mask inverse le masque d'activité contrairement à invert selection, tous les projecteurs restent sélectionnés.

Random active aléatoirement un projecteur.

Reverse réactive tous les projecteurs du groupe

sort sort tous les projecteurs sélectionnés en fonction de leur numéro, du plus petit au plus grand.

SELECTION CONDITIONELLE

Des syntaxes permettent de sélectionner rapidement des projecteurs en fonction de leurs états :

Group case Preset : sélectionne tous les projecteurs qui utilise le Preset sélectionné.

Group @ FULL : sélectionne tous les projecteur à 100% d'intensité

Group @ 20 Enter : sélectionne les projecteurs dont l'intensité est à 20%

Group @ 50+ : sélectionne les projecteurs dont l'intensité est supérieur ou égale à 50%

Group @ 30- : sélectionne les projecteurs dont l'intensité est inférieur ou égale à 30%

Group @ 20 THRU 80 : sélectionne les projecteurs dont l'intensité est comprise entre 20 et 80% (compris)

MANIPULATION DES ATTRIBUTS DES PROJECTEURS

Les fonctions des projecteurs sont divisées en 7 groupes

INTENSITE	dimmer et shutter
PAN TILT	pan et tilt
COLOR	CMY/RGB roues de couleurs et correcteurs
GOBO	gobos, ROTATIONS roue d'animation
BEAM	focus, zoom, iris, effets,
BEAM EFFECTS	temporisations et fonctions de contrôle
FRAMING	découpe asservie

les groupes de fonctions BEAM EFFECTS et FRAMING sont disponibles en tournant la jog wheel qui se situe sous les touches LCD retro éclairées

Les pressions successives sur les touches LCD rétro éclairées font défiler les fonctions qui s'affectent sur les 4 roues.

Un double clic sur une roue permet d'obtenir un tableau des ranges disponibles pour la fonction affectée. (cette fonction est aussi disponible en cliquant sur le nom du canal juste sous la représentation de la fonction de l'écran parameters,

ici une roue de couleur :



ici une roue de gobo



ici une trichromie en mode HSI



Il est donc possible de manipuler les valeurs de chaque paramètre soit en tournant les roues soit en choisissant directement un range ou une combinaison de trichromie précise.

MANIPULATION AVANCEE DES INTENSITES

A l'aide du clavier taper 61 THRU 75 @ 0 THRU 100 puis 61 THRU 75 @100 THRU 0 THRU 100 donne les résultats suivants

MAC III Performance Mode 16 Bit Extended							
Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTO	Color	Color Macro	Intensity
21	0%
22	11%
23	22%
24	33%
25	44%
26	56%
27	67%
28	78%
29	89%
30	100%

MAC III Performance Mode 16 Bit Extended							
Number	Cyan	Magenta	Yellow	CTO	Color	Color Macro	Intensity
21	100%
22	75%
23	50%
24	25%
25	0%
26	0%
27	25%
28	50%
29	75%
30	100%

Ce qui permet de réaliser un éventail d'intensité directement au clavier, sans passer par un FX.

MANIPULATION AVANCEE DES PARAMETRES

LA FONCTION EVENTAIL

- La fonction éventail (FANNING) est particulièrement bien développée sur la M1 comme pour les fonctions de grouping elle est accessible avec une pression sur la touche CV.

Par défaut, la première roue vous permet de réaliser un éventail plus ou moins étendu avec une symétrie centrale

- si vous choisissez « separate » à la place de « mirror » (juste un clic) vous avez un éventail avec le dernier fixe (première roue) ou le premier fixe (troisième roue). Une combinaison des deux est possible.

Le passage en mode 3 points permet de définir un point intermédiaire dont l'emplacement se règle avec la quatrième roue et la valeur avec la seconde.

- Le mode linear / curve permet de choisir le mode de courbe appliqué.

les options separate mirror sont toujours applicables

- pour revenir en mode par défaut, cliquer « clear » sur la fenêtre de Fanning puis affichez les boutons mirror et 2 point.



VII- CREATION DE GROUPES DE PROJECTEURS



ouvrir la fenêtre des Fixture Group (fenêtre 1 Groups Presets)

Création 1 : ID (31 thru 40 par Ex.) RECORD GROUP N° ENTER

Création 2 : sélection des projecteurs à l'écran puis RECORD puis clic sur la case voulue dans la fenêtre Groups Fixture

Renommer : cliquer la case puis nom au clavier et Enter (au clavier)

Déplacer 1 : MOVE GROUP N° groupe source @ GROUP N°groupe destination ENTER

Déplacer 2 : MOVE clic sur case source puis clic sur case destination

Copier 1 : COPY GROUP N° groupe source @ GROUP N°groupe destination ENTER

Copier 2 : COPY clic sur case source puis clic sur case destination

Effacer 1 : DELETE GROUP N° groupe ENTER

Effacer 2 : DELETE clic sur la case ENTER

Ces manipulations sont aussi valables avec les PRESET et les CUES

LE GROUPING TOOL DANS LA FENETRE DES GROUPES

par défaut, de nombreux raccourcis de « grouping tools » apparaissent en bleu dans la fenêtre grouper ce sont des enregistrements d'action sur le « grouping tool », vous pouvez les effacer (DELETE GROUP X THRU Y ENTER) et les créer, veillez à ce que votre programmer soit vide puis effectuez une sélection avec le grouping tool suivie d'un enregistrement dans un emplacement de Group

VIII- LE PROGRAMMER

Le programmeur est une « boîte virtuelle » où se trouvent les valeurs de canaux modifiés par une action manuelle ou par la restitution de Preset ainsi que les informations éditées depuis des séquences.

C'est l'étape indispensable pour tout enregistrement en pas de séquence

Les valeurs affichées dans le programmeur correspondent aux canaux activés pour les machines sélectionnées .

Toutes les valeurs affichées en noir dans le programmeur ne sont pas enregistrables

Toutes les valeurs affichées en blanc dans le programmeur sont enregistrables

ACTIVATION COMMUNE DE PARAMÈTRES

Par défaut les paramètres de PAN TILT et de TRICROMIE s'activent en totalité lorsqu'un de leurs paramètres est activé. Ce n'est pas le cas pour les autres paramètres

ASTUCES DE SELECTION DE MACHINES

- 0 ENTER (zéro enter) désélectionne toutes les machines présentes dans le programmeur
- . ENTER (point enter) sélectionne toutes les machines présentes dans le programmeur
- . 0 ENTER (point zéro enter) sélectionne et active toutes les machines patchées

ACTIVATION DÉSACTIVATION DE PARAMETRES

activer tous les paramètres d'une sélection : LOAD LOAD

activer un groupe de paramètres (couleur) pour une sélection : LOAD COLOR (touche LCD)

activer une fonction d'un groupe de paramètres (cyan) : COLOR puis LOAD et touche de fonction CYAN (au dessus à gauche de NEXT)

tout désactiver (vider le prog) CLEAR CLEAR

désactiver un paramètre d'un groupe de fonctions (Cyan):COLOR puis CLEAR et touche de fonction CYAN

désactiver un groupe de fonctions (gobo): CLEAR et GOBO(touche LCD)

désactiver tous les paramètres d'une sélection : CLEAR ENTER

COMMENT RENDRE UN PARAMETRE NON ENREGISTRABLE

CLEAR puis dans la fenêtre POPUP, choisir MAKE INACTIVE et choix du groupe de paramètres puis ENTER (ou CLEAR et simultanément groupe de fonction ou fonction dans un groupe sélectionné)



IX- LES PRESETS

Un PRESET correspond à un raccourci d'action manuel, par exemple le preset « rouge » doit être enregistré pour tous les projecteurs afin qu'à n'importe quel moment, n'importe quel projecteur puisse être facilement allumé en rouge, sans pour autant avoir à sélectionner manuellement le groupe de fonctions de couleur puis la couleur rouge.

Il existe autant de familles de Preset que de groupes de paramètre

INTENSITE	dimmer et shutter
PAN TILT	pan et tilt
COLOR	CMY/RGB roues de couleurs et correcteurs
GOBO	gobos, ROTATIONS roue d'animation
BEAM	focus, zoom, iris, effets,
BEAM EFFECTS	temporisations et fonctions de contrôle
FRAMING	découpe asservie

À défaut d'utiliser un filtre à l'enregistrement, les preset n'enregistrent que leurs fonctions respectives et uniquement pour les paramètres activés dans le programmer.

Pour enregistrer : état lumineux RECORD I/PT/C/G/B/BE/F N° ENTER
ou état lumineux RECORD emplacement sur écran

A noter que la famille de PRESET affichée dans la feuille PRESET se modifie en fonction du groupe de paramètres utilisé. (lorsque vous manipulez des paramètres de couleur, les Preset affichés sont automatiquement les preset de couleur)

FILTRAGE À L'ENREGISTREMENT

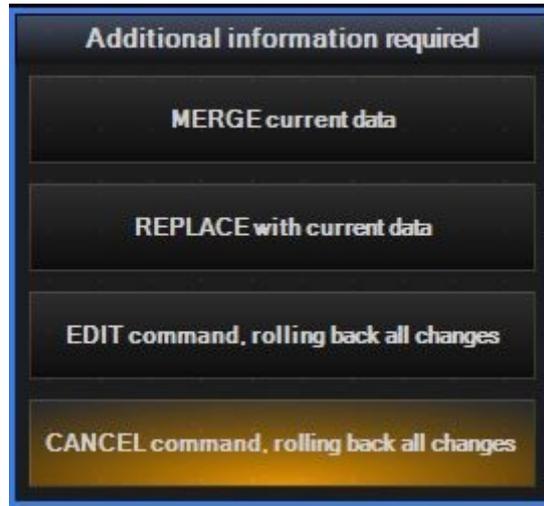


Après avoir tapé RECORD il est possible de choisir des options dans le bandeau pop up, vous pouvez notamment filtrer les paramètres de groupe de fonction en choisissant les fonctions au centre du bandeau. Quelle que soit la destination du preset ainsi créé, celui ci ne contiendra plus les informations par défaut (couleur dans couleur, ou gobo dans gobo) mais les informations filtrées à l'enregistrement.

Cette option est notamment pratique pour enregistrer des focales avec les gobos.

MODIFICATION DE PRESET

Vous pouvez souhaiter modifier des preset ou rajouter de nouveaux projecteurs sur des preset déjà existants. La syntaxe est : état lumineux, RECORD, emplacement du preset déjà existant, une fenêtre popup apparaît et vous propose les options suivantes:



MERGE	permet de cumuler les nouvelles information, les informations modifiées et le contenu du preset
REPLACE	remplace le contenu du preset par les nouvelles informations (attention à l'effacement accidentel)
CANCEL	annule l'opération
EDIT	édite la commande

CONSEILS AVISES !

Lors de la création de preset de gobo, il est préférable d'activer une éventuelle deuxième roue de gobo (ou troisième, ou roue d'animation) en position ouverte pour éviter les mélanges intempestifs de gobos.

Enregistrez vos gobos en mode rotatif sans activer le canal de rotation et faites des preset uniquement de rotation de gobo

L'autre méthode consiste à éditer le preset : (EDIT preset) puis modifier l'état lumineux et enfin utiliser la touche UPDATE qui va remettre à jour le contenu du preset sans risquer d'effacement accidentel de contenu.

Les preset modifiés se mettent automatiquement à jour dans les séquences, il est donc indispensable de travailler sur une base saine de preset afin de pouvoir très facilement updaters son show de date en date (tout Cue utilisant le preset lead pour un ou plusieurs projecteur sera modifié lorsque le preset lead sera updaté.

X- LES CUELISTS ou « séquence »

La CUELIST est le niveau de base de la M1 qui ne connaît pas le niveau « mémoire ». On pourrait comparer la « mémoire » au cue qui est un pas de séquence. La Cuelist est donc une séquence de CUES. Toutes les CUELISTS sont stockées dans le CUESLISTS DIRECTORY (fenêtre 8)

La console fonctionne par défaut en TRACKING, qui est un cumul d'informations d'un pas de séquence à l'autre. Les avantages du Tracking sont:

- Peu d'encombrement en informations
- facilité de correction d'une Cuelist

LES TYPES DE CUELIST

Le type de cuelist est modifiable à enregistrement et dans les option de la cuelist. (par défaut, CUELIST standard).

- **CUELIST**
C'est le mode standard, une liste de CUE qui se succèdent avec des modes de déclenchement différents.
- **TIMECODE**
C'est une CUE LIST standard avec l'édition d'une horloge pour déclencher les CUE en fonction d'un signal timecodé externe ou interne.
- **CHASE**
C'est une CUE LIST avec des transitions automatiques et communes en temps entre chaque CUE. Communément appelé CHASER ou chenillard.
- **SUBMASTER**
Séquence à CUE unique, littéralement sous groupe de projecteurs, utilisé pour gérer des intensités sans avoir les contraintes d'une CUE LIST.
- **INHIBITIVE**
Séquence à CUE unique dont le but est de LIMITER les intensités de sortie d'un groupe de projecteurs. Un Master INHIBITIF se situe juste avant le GRAND MASTER dans la logique de la console. Il est impossible d'apporter de la lumière avec un inhibitif.
- **OVERRIDE**
Séquence à CUE unique comparable à un SUBMASTER de fonction, les attributs sont soumis à la gradation comme une intensité, utile avec un paramètre de trichromie, le réglage de vitesse d'un effet ou la vitesse de rotation des gobos.

CRÉATION D'UNE CUELIST

Méthode 1 :

état lumineux RECORD (le bandeau d'options de RECORD apparaît) choix d'un emplacement vierge dans les CUELIST DIRECTORY

Méthode 2 :

état lumineux RECORD (le bandeau d'options de RECORD apparaît) puis choix d'une unité de restitution : Fader, Bouton... ou bien une case du Playback Boutons (page de restitution virtuelle, tactile : fenêtre 7)

édition d'un nom pour la CUE LIST et enfin choix de type de CUE LIST

L'utilisation de chacune des deux méthodes créer automatiquement une CUELIST dans la CUELIST DIRECTORY

Après l'enregistrement d'un CUE le contenu du programmeur passe du blanc au noir ce qui signifie que le contenu de ce programmeur ne peut être enregistré ailleurs.

POUR CRÉER UN DEUXIÈME CUE (puis un troisième et ainsi de suite)

Sur la Cuelist sélectionnée:

état lumineux RECORD ENTER

Sur un playback principal :

Il suffit de répéter l'enregistrement sur un playback déjà affecté à une CUE LIST, le CUE suivant est alors directement créé.

RECORD puis SELECT

ou RECORD puis (GO ou PAUSE ou FLASH) puis ENTER

Sur un playback secondaire :

RECORD puis touche SELECT et simultanément appuyer sur le bouton du playback ou RECORD puis touche du playback puis ENTER

NB : LES DIFFERENTES UNITES DE RESTITUTION DE LA M1

LE PLAYBACK PRINCIPAL (100 pages) 10 x 4 touches et un fader non motorisés

LE SECOND PLAYBACK (100pages) 12 x 1 touche + un fader non motorisé

12x 1 Bouton

LE MAIN PLAYBACK GO, BACK, SNAP, RELEASE

LES F-KEYS 12x 1 Bouton

LE PLAYBACK BUTONS (100 pages) 100 boutons

NB : le main PLAYBACK, le playback principal et le second playback sont indépendants : le changement de page de l'un , n'affecte pas un changement de page sur l'autre

SELECTION D'UNE CUELIST

Il est tout à fait fondamental de bien maîtriser le processus de sélection d'une CUELIST et ceci pour plusieurs raisons :

- affectation au master playback
- utilisation des touches de fonction LCD rétro éclairées
- affichage des fenêtres SELECTED CUE LIST et CUE LIST VALUE
- utilisation du RECORD CUE X
- modification et correction de CUES
- modification et correction de temporisations



Les CUELISTS peuvent être sélectionnées de manière suivante :

1. **PLAYBACK PRINCIPAL**
 action : pression sur le premier bouton en dessous du fader
 visualisation : le témoin du bouton s'éclaire en Orange.
2. **SECOND PLAYBACK (fader + bouton ou bouton simple)**
 action : maintien de la touche SELECT + pression sur le bouton
 visualisation : le témoin du bouton s'éclaire en Orange.
3. **PLAYBACK BOUTTONS sur écran tactile**
 action : touche SELECT de la fenêtre puis clic sur une cuelist
 visualisation : l'affichage du bouton tactile de la CUELIST passe de gris à rouge
4. **PLAYBACK MAX MODUL / PLAYBACK de +**
 action : pression sur la touche LCD rétro éclairée (si les options n'ont pas été changées)
 visualisation : la touche LCD se noircit
5. **SUBMASTER MAXMODUL**
 action : pression simultanée sur la touche LCD rétro éclairée bleue marquée SELECT et sur le bouton d'un Sub
 visualisation : aucune....
6. **SUBMASTER BUTTON**
 action : pression simultanée sur la touche LCD rétro éclairée bleue marquée SELECT et sur le bouton LCD d'un playback dont la touche VIEW en début de rangée est allumée
 visualisation : la touche LCD se noircit
7. **DANS TOUS LES CAS CUELIST DIRECTORY**
 action : cliquer sur une CUELIST
 visualisation : l'affichage du bouton tactile de la CUELIST passe de gris à rouge

MODIFICATION D'UN CUE

3 méthodes distinctes pour modifier 1 CUE

point commun : veiller à ce que la CUELIST concernée soit sélectionnée

1°) RÉENREGISTRER AVEC UN CHANGEMENT.

état lumineux RECORD / N° cue/ ENTER puis choix :

MERGE : additionne les information avec les anciennes

REPLACE : efface les anciennes et enregistre les nouvelles

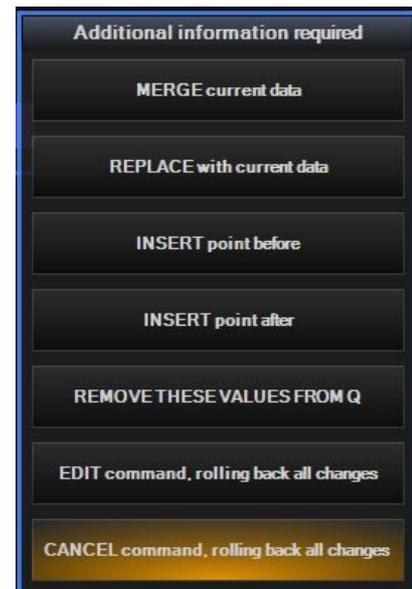
INSERT point before : créer un nouveau Cue avant celui sélectionné

INSERT point after : créer un nouveau Cue après celui sélectionné

REMOVE :

EDIT : édit la commande

CANCEL : annule la manipulation



2°) EDITER LE CUE DANS LE PROGRAMMER

vérifier que la bonne CUELIST soit bien sélectionnée, taper EDIT CUE N° ENTER

le contenu du CUE remplace alors le contenu du PROGRAMMER (**attention le contenu préalable du programmer est perdu**)

modifier l'état lumineux

UPDATE, le contenu du PROGRAMMER remplace le contenu du CUE préalablement édité (**attention le programmer se vide**)

3°) UPDATER DIRECTEMENT

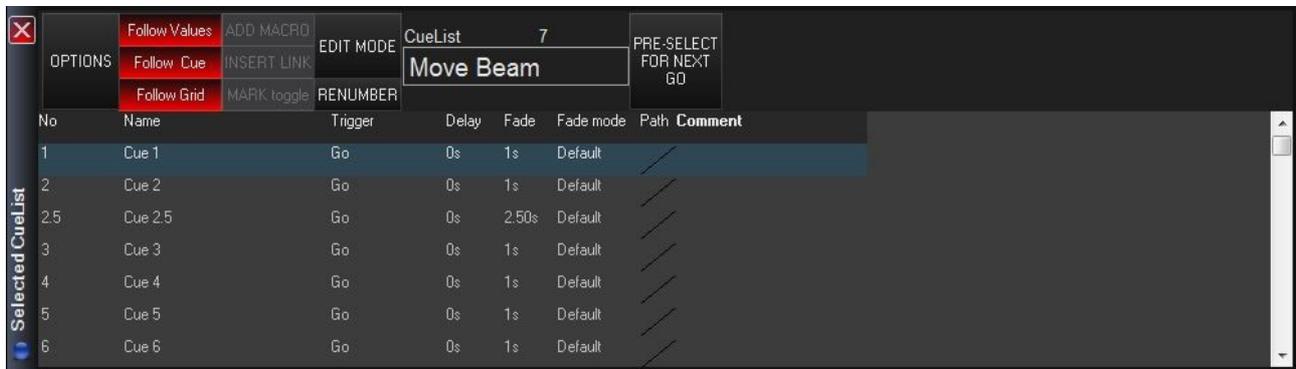
état lumineux UPDATE puis choix dans la liste d'UPDATE de preset et de CUE

ATTENTION il est quasiment toujours souhaitable de n'updater qu'un contenu à la fois, pensez à bien décocher les options non souhaitées

CONSEILS AVISES !

Vous pouvez parfaitement modifier plusieurs CUE en une opération avec la première méthode, il suffit de taper RECORD CUE X THRU Y ou CUE X + Y. La fenêtre de choix de merge ou replace s'adapte alors automatiquement en vous proposant des choix différents.

MANIPULATIONS DES Q DANS LA QLIST



INSERTION D UN CUE

Faire RECORD N° en « point » exemple : record 3.5 insère un CUE entre les CUE 3 et 4

MANIPULATION DE CUE

Les touches MOVE COPY et DELETE fonctionnent pour le CUE dans une CUELIST

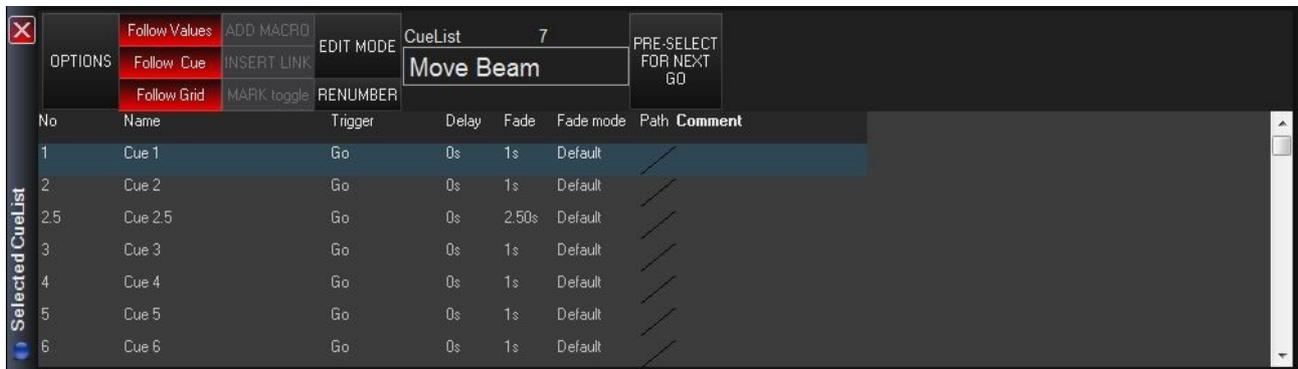
DEPLACER UN CUE DANS UN CUELIST

Dans la cuelist sélectionnée :

MOVE CUE N° cue source @ N°cue destination ENTER

Il est aussi possible de déplacer un groupe de CUES (Cue 1 thru Cue 6)

LA FENETRE DE LA CUELIST



1°) Numéro du CUE

si la touche RENUMBER est rouge (un clic) alors il est possible de renuméroter les différents CUES de la CUELIST

Les paramètres de chacune des colonnes suivantes peuvent être modifiés si la touche EDIT MODE est en rouge

2°) NAME

pour éditer le nom du Cue

3°) TRIGGER

mode de déclenchement des CUE

sélectionner les cases un choix apparaît proposant :

- GO déclenchement exclusivement avec la touche GO
- WAIT déclenchement automatique du CUE X secondes après le début de l'exécution du CUE précédent (le CUE précédent peut ne pas être terminé)
- FOLLOW déclenchement automatique du CUE X secondes après la fin de l'exécution du CUE précédent

4°) DELAY

permet de rentrer manuellement un temps d'attente en secondes, la présence de plusieurs chiffres différents indique des temps de fade différents entre projecteurs ou fonctions

5°) FADE

permet de rentrer manuellement un temps de transfert en secondes, la présence de plusieurs chiffres différents indique des temps de fade différents entre projecteurs ou entre fonctions

6°) FADE MODE

définit le mode de transfert des paramètres SNAP (instantané) ou FADE (transferts)

7°) PATH

permet d'appliquer une courbe de transfert aux paramètres soumis à un temps de fade

8°) COMMENT

permet d'éditer des commentaires sur la conduite par exemple

LES TEMPS DE LA QLIST

Les temps sont liés au CUE et non la CUELIST

Il y a trois options différentes pour régler les différentes temporisations qui peuvent être réglés par paramètre pour chaque fonction de chaque machine en fade et en delay.

1°) sur la feuille de CUELIST comme vu page précédente

2°) à la création du CUE en appuyant sur les touches FADE et DELAY et en rentrant un temps au clavier

3°) toujours avec les touches FADE et DELAY, en combinant une fonction ou un groupe de fonctions pour les projecteurs activés.

Exemple DELAY COLOR @ 5 ENTER activera les changements de couleur 5 secondes après le début du CUE

UTILISER LE FAN AVEC LES TEMPS

C'est la même syntaxe que pour réaliser un éventail de dimmer au clavier.

DELAY @ 1 THRU 5 va répartir les délais d'exécution de 1 à 5 secondes sur l'ensemble des projecteurs sélectionnés.

FADE @ 1 THRU 5 fait de même avec les temps de transfert.

AFFECTATION ET MANIPULATIONS DE CUELIST

AFFECTER UNE CUELIST À UNE UNITÉ DE RESTITUTION depuis le Cuelist directory:

- POUR AFFECTER UNE CUE LIST A UN PLAYBACK PRINCIPAL
MOVE / N°cuelist / touche select (première touche sous le fader, par défaut)
- POUR AFFECTER UNE CUE LIST A UN PLAYBACK SECONDAIRE
MOVE / N°cuelist / Touche désirée
- POUR AFFECTER UNE CUE LIST A UN BOUTON
MOVE / N°cuelist / bouton
- POUR AFFECTER UNE CUELIST A UN NUMERO DE PLAYBACKPAGE
MOVE / CUELIST / clic sur l'emplacement à l'écran.

ATTENTION pour toutes les manipulations suivantes sur le SUBMASTER MAXMODUL et le BUTTON MAXMODUL, il est nécessaire de combiner la touche SELECT (bleue) avec le bouton du SUBMASTER choisi ou le LCD du BUTTON choisi si ce dernier est affecté à une autre fonction que SELECT

- DÉPLACER DES CUELIST D'UN PLAYBACK A UN AUTRE
MOVE / provenance / destination
- COPIER DES CUELIST D'UN PLAYBACK A UN AUTRE
COPY /source / destination
- EFFACER DES CUELIST
DELETE / bouton / ENTER

RAPPEL effacer, copier ou déplacer des CUELIST entre Playback n'affecte pas le CUELIST DIRECTORY

LES OPTIONS DES CUELISTS



LES PRIORITES

Chaque CUELIST peut se voir attribuer un niveau de priorité de 1 à 100 afin de ne pas être estompée par une CUELIST de niveau inférieur.

TRACKING

Ce sont les options du mode Tracking. Rappelons brièvement que le Tracking est un mode de programmation adopté universellement et qui permet de n'enregistrer que les informations contenues dans le programmeur (correspondant à un changement d'état lumineux). Les avantages sont :

- L'allégement considérable des CUE, des CUE LIST et des informations contenues dans la console en règle générale
- Une grande souplesse dans la gestion des séquences jouées simultanément
- une très grande facilité de correction

1. TRACKING

supprime le mode tracking de la CUE LIST, c'est une option qui permet de réaliser très rapidement des chasers de dimmer ou de changement de trichromie. Il est en effet inutile de corriger au CUE N les changements intervenus au CUE N-1 dans la mesure où le suivi des informations n'est plus assuré.

2. RETRACK ALL PARAMETERS

redonne la priorité à tous les paramètres trackés de la CUELIST **ATTENTION CECI N'EST PAS HABITUEL SUR UNE CONSOLE DE TRACKING**

3. TRACK LAST TO FIRST CUE

Après un tour complet de séquence et donc un bouclage, l'état du dernier CUE de la

séquence est cumulé au premier CUE.

4. MARK

Correspond à l'option de placement au noir des attributs d'un projecteur « Move In Black », la CUE LIST est analysée pour détecter les changements d'attribut, ceux ci sont alors automatiquement exécutés lorsque le projecteur est au noir.

RELEASE

Ce sont les options du release appliqué à la séquence

1. TEMPS

Temps de fade du release réglable en secondes

2. FADE OUT FIRST

Les dimmers se coupent puis les attributs se relasent

3. BLOCK GLOBAL RELEASE

Signifie que la séquence n'est plus affectée par la combinaison « SNAP RELEASE »

4. RESET TO FIRST CUE

Après un release, la séquence se recale au premier CUE

5. STAY ALIVE

La séquence n'est pas automatiquement relasé si la totalité de ses paramètres est repris par une ou plusieurs autres séquences

6. RELEASE ON NEXT GO

Signifie que la séquence est relasé si un GO est utilisé sur n'importe quelle autre CUE LIST

FADERS OPTIONS

1. HTP DIMMERS LEVEL

Permet de permuter entre le mode HTP et le mode LTP de gestion des intensités

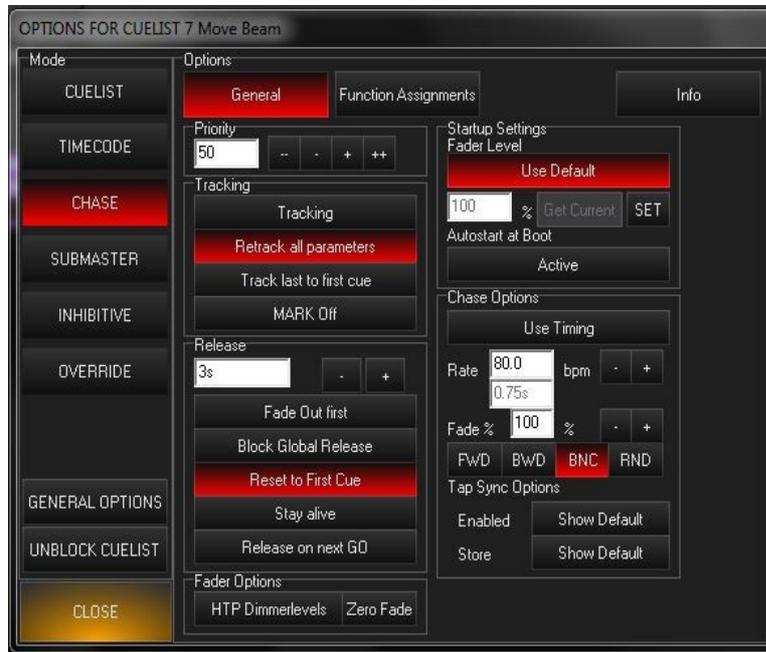
2. ZERO FADE

STARTUP SETTINGS FADER LEVEL

Permet de bénéficier de la motorisation des potentiomètres au démarrage de la console, avec une possibilité de réglage manuel, de capture de niveau et de remise à la valeur de défaut. L'activation de cette fonction au démarrage de la console est débrayable.

LES OPTIONS DES CHASERS

Un bloc d'options supplémentaire pour les chasers.



La temporisation des chases peut se faire soit en utilisant les temps de la cue list transformé en chases (Use Timing), soit en réglant un BPM (jusqu'à 600). Un double clic sur la zone de saisie permet de rentrer un chiffre au clavier. Le fade se règle en pourcentage par rapport au BPM.

Le déroulement du chases:

1. FWD forward : du premier pas au dernier avec bouclage
2. BWD backward : du dernier pas au premier avec bouclage
3. BNC Bounce : du premier au dernier au premier et ainsi de suite
4. RND Random : défilement aléatoire des pas de chases

Le TAP SYNC

Le BPM des chases peut être très simplement réglé par pressions successives sur la touche GO (suivi de rythme). Cette option est débrayable et la dernière valeur obtenue est mémorisable

X- OPTIONS DES PLAYACK : BOUTONS ET DES FADERS

Il s'agit ici des options des Playback auxquels sont affectés les séquences et non des séquences elles mêmes. La même CUE LIST peut être affectée à de nombreux Play back. Il est d'ailleurs possible de cloner les options de boutons et de fader à tous les playback auxquels sont affectés cette CUE LIST (PUSH TO ALL).



Chacun des boutons du Playback peut se voir affecté une fonction à la pression et une fonction au relâchement de la touche. Ces fonctions sont:

- Pause / Back
- Go
- Back
- Select
- Release
- Flash
- Swop (flash solo)
- Flash + activate
- Flash + Go
- Nothing
- Toggle (On puis Off)

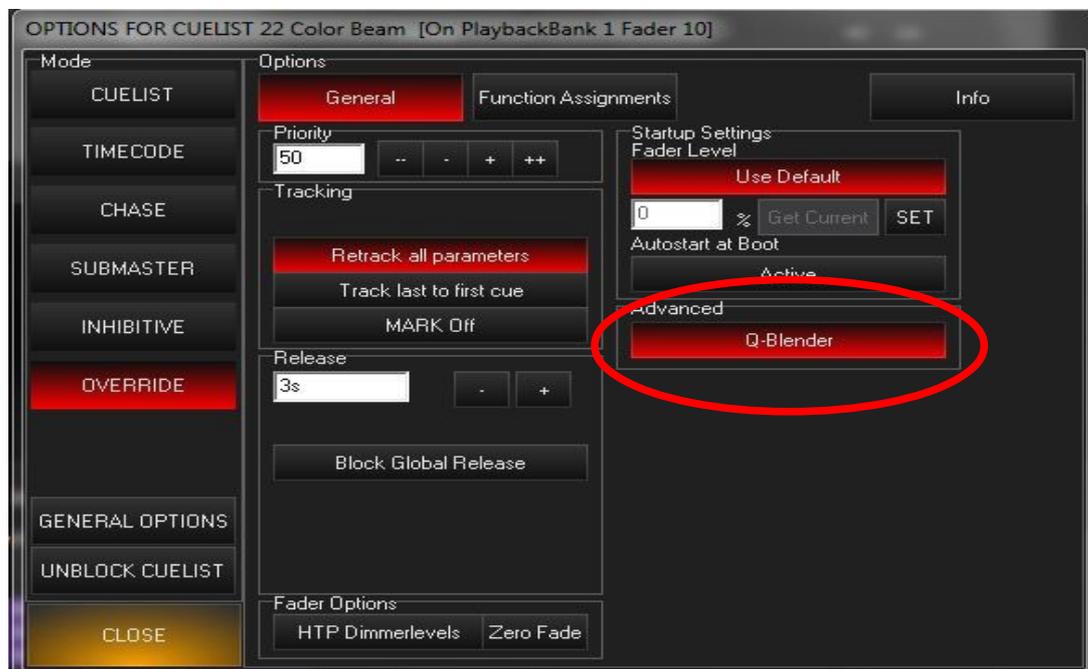
Le fader peut être configuré en

- HTP
- LTP

Le Fader peut activer (UP + GO) à la montée et / ou relaser (DOWN + REL) à la descente le fader à un seuil déterminé de sa course .

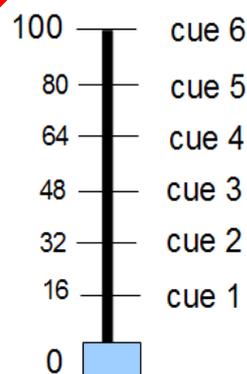
LA FONCTION Q-BLENDER

Lorsqu'une Cuelist est en mode OVERRIDE, il existe une fonction particulière : le Q-Blender



Cette fonction permet de répartir le nombre de Cue sur la course d'un fader. Par défaut, la course est divisée par le nombre de Cue, mais l'intervalle entre chaque Cue peut être choisi.

No	Name	Fade mode	Path	Comment	From	To
1	Cue 1	Default	/		0	16
2	Cue 2	Default	/		16	32
3	Cue 3	Default	/		32	48
4	Cue 4	Default	/		48	64
5	Cue 5	Default	/		64	80
6	Cue 6	Default	/		80	100



Fader

Le transfert d'un Cue à l'autre se fait en Fade .

Exemple d'Application sur un mouvement PAN/TILT :

Cette fonction peut être utilisée pour suivre un musicien sur scène si son déplacement est préalablement convenu. En enregistrant 1 Cue par position intermédiaire, on peut ainsi suivre ses déplacements en Live. (Solution alternative à une vraie poursuite.)

XI- LA PLAYBACK PAGE

La PLAYBACK PAGE est une autre option de restitutions des MAXXYZ. Cette page ne se manipule que sur écran et concerne bien entendu les CUELIST stockées dans le CUE LIST DIRECTORY



Chaque PB PAGE est constituée de 100 boutons d'affectations de CUE LIST et de 6 boutons de fonction. Sur l'exemple ci-dessus le bouton GO est activé, tout clic sur une des 100 CUELIST de la page aura donc l'effet d'un GO. PAUSE RELEASE ET SELECT se manipulent de la même manière.

Il est possible de déclencher plusieurs CUELIST en simultané, pour cela cliquer sur MULTI SELECT, choisir les CUELIST à manipuler puis cliquer la touche + SELECT

CONSEIL AVISÉ

La PLAY BACK PAGE est une excellente alternative à un programmeur non prioritaire pour les pupitreurs qui souhaitent composer des tableaux évolutifs avec des preset et envoyer des séquences prioritaires à ces tableaux. N'hésitez pas à y stocker un maximum de séquences très simples avec l'option « STAY ALIVE » par exemple groupe 1 en rouge, groupe 1 en vert, groupe 1 gobo 1, groupe 1 gobo 2.....

XII- LE MAIN PLAY BACK

Le MAIN PLAY BACK est un ensemble de contrôle facilitant la manipulation de la séquence sélectionnée . Il se compose des touches situées en bas à gauche de la console.

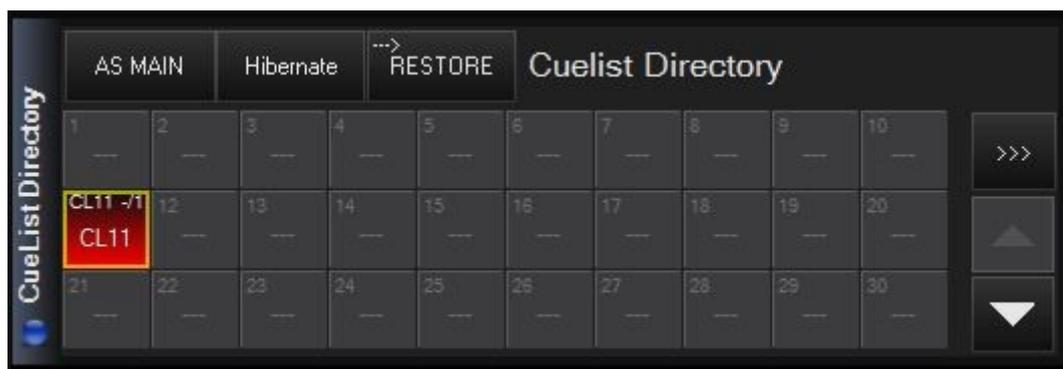


La combinaison des touches SNAP et REL à pour conséquence le release de toutes les cue list de la console.

SNAP et GO ou SNAP GO sur les LCD est un saut instantané au CUE suivant, sans déclenchement d'un éventuel TRIG tel que FOLLOW ou WAIT.

SNAP et BACK ou SNAP BACK sur les LCD est un saut instantané au CUE précédent, sans déclenchement d'un éventuel TRIG tel que FOLLOW ou WAIT

Le MAIN PB est une fonction accessible dans le CUELIST DIRECTORY par la touche SET AS MAIN.



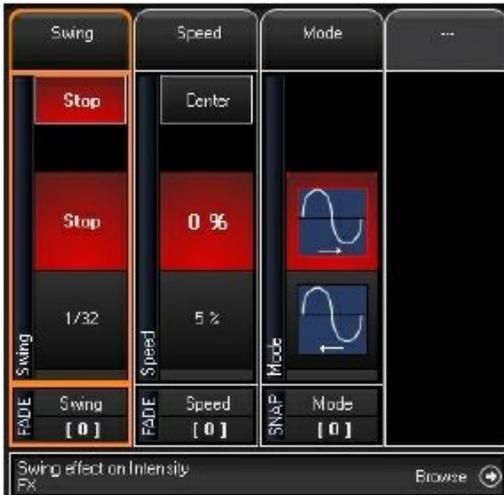
Lorsqu'une CUELIST est déclarée en AS MAIN, elle est encadrée en jaune dans le Cuelist Directory et celle-ci se contrôle par les 4 touches SNAP REL BACK et GO.

IL EST ALORS POSSIBLE DE VERROUILLER UNE SEQUENCE SUR LE MAIN PLAY BACK ET D'EN SELECTIONNER UNE AUTRE POUR CORRECTION OU MANIPULATION CETTE FONCTION EST TRES PUISSANTE ET EVITE DE NOMBREUSES ERREURES EN RESTITUTION

XIII- LE GENERATEUR D'EFFET

Le générateur d'effet est disponible pour tout type d'attributs. Il est accessible par la touche CV. Il existe deux outils pour créer un effet :

1- le mode FX



FX

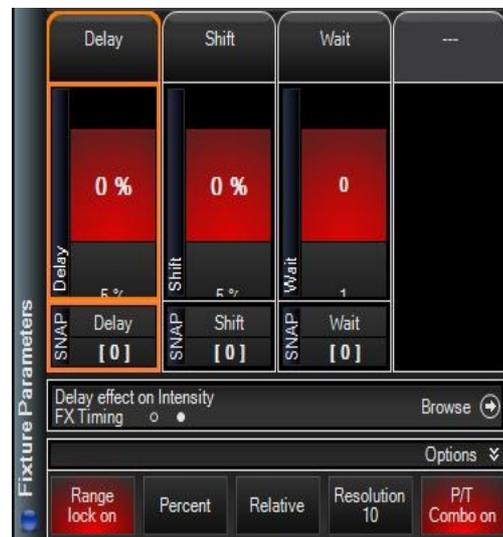
Mode de FX

Le mode FX, permet de choisir une amplitude , une vitesse, et un mode d'effet.

2- le mode FX timing



fenêtre 1



fenêtre 2

WAVE permet de répartir les projecteurs sur la totalité de l'effet exemple wave par 10 avec 10 projecteurs décale chaque projecteur de 10% par rapport au suivant et au précédent dans la réalisation de l'effet .

STEP définit des groupes de restitution d'effet par exemple STEP réglé à 3 avec 9 projecteurs crée 3 effets simultanés répartis chacun sur 3 projecteurs (identique à un réglage wave de 3 avec 3 projecteurs recréé à l'identique sur 3 groupes différents)

XIV- LE SETUP

La touche MENU est accessible de plusieurs manières

- bouton « M1 » central en haut de l'écran
- touche MENU sur la console
- sur la console PC, depuis le bouton central « MPC » en haut de l'écran.

Le MENU donne accès à 3 grands sous-menus qui sont :

Le menu SHOW permet:

- ☐ d'accéder au fonction du patch : Edition, Export(html)
- ☐ d'accéder à l'Éditeur de librairie
- ☐ de visualiser les statistiques du show (nb de cuelist, nb de projecteur patchés, nb de canaux utilisés....)
- ☐ modifier les valeurs par défaut de temps...
- ☐ sauvegarder, charger un show, créer un nouveau show...



Le menu NETWORK permet :

- ☐ de gérer les deux cartes réseaux de la console
- ☐ de scanner les adresses IP des « intervenants » situés sur le réseau
- ☐ de gérer les options de Backup entre postes (show disponible sur le réseau)
- ☐ d'autoriser la prise de contrôle à distance (Maxremote, OSC)
- ☐ de gérer les intervenants C1TP et d'autoriser notamment l'affichage des vignettes de MediaServer



Le menu SYSTEM permet :

- ☐ d'obtenir les informations sur la version de la console et de la librairie utilisée
- ☐ de gérer les sorties DMX et les paramètres du DMX
- ☐ de gérer les interfaces DMX (USB/DMX, Node..)
- ☐ de gérer le DMX in
- ☐ de gérer les paramètres d'affichage (écrans)